Révision et extension de la liste des armures.

Revision et extension de la liste des armures.								
tête	torse	abdomen	bras	jambes	Non-localisé prix / disponibilité			
0	3	2	2	0	+2	400 / Nord uniquement		
0	2	2	3	0	+2	500 / Vorozions uniquement		
0	4	4	3	1	3	250 partout		
0	7	5	5	5	5	500 / partout		
0	8	7	5	5	5	1000 / partout		
0	13(9)	10(8)	10(6)	8(4)	10(8)	5000 / Vorozions uniquement		
0	16(12)	12(10)	10(8)	12(10)	12(10)	10.000 / Vorozions uniquement		
0	19(12)	19(12)	15(10)	15(10)	15(10)	15.000 / Vorozions uniquement		
0	25(20)	20(18)	0	0	8	10.000 / Vorozions uniquement		
Armure en écailles 20 de protection , par zone protéger +1 non-localisé, +5 si tout est protéger. A construire soit même, jet d'artisanat Vorozion difficile. (2 jours de boulot)								
0	11	10	8	3 (mi-cuisses)	6	3500 / Dérigion - Batranobans		
0	10	8	8	8	8	4000 / Dérigion - Batranobans		
2	5	5	(1bras) 25	2	3	6000 / Pôle uniquement		
4	0	0	0	0	+1	50 / partout		
10	0	0	0	0	+2	?		
15	0	0	0	0	+3	250 / partout		
20	0	0	0	0	+5	500 / Vorozions uniquement		
	tête 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 20 0 2 4 10 15	tête torse 0 3 0 2 0 4 0 7 0 8 0 13(9) 0 16(12) 0 19(12) 0 25(20) 20 de prote 0 11 0 10 2 5 4 0 10 0 15 0	tête torse abdomen 0 3 2 0 2 2 0 4 4 0 7 5 0 8 7 0 13(9) 10(8) 0 16(12) 12(10) 0 19(12) 19(12) 0 25(20) 20(18) 20 de protection , par soit mêm 0 11 10 0 10 8 2 5 5 4 0 0 10 0 0 15 0 0	tête torse abdomen bras 0 3 2 2 0 2 2 3 0 4 4 3 0 7 5 5 0 8 7 5 0 13(9) 10(8) 10(6) 0 16(12) 12(10) 10(8) 0 19(12) 19(12) 15(10) 0 25(20) 20(18) 0 20 de protection , par zone protégosit même, jet d'article d'article soit même, jet d'article d'	tête torse abdomen bras jambes 0 3 2 2 0 0 4 4 3 1 0 7 5 5 5 0 8 7 5 5 0 13(9) 10(8) 10(6) 8(4) 0 16(12) 12(10) 10(8) 12(10) 0 19(12) 19(12) 15(10) 15(10) 0 25(20) 20(18) 0 0 20 de protection , par zone protéger +1 non-loc soit même, jet d'artisanat Vorozio 0 11 10 8 3 (mi-cuisses) 0 11 10 8 8 8 2 5 5 (1bras) 25 2 4 0 0 0 0 10 0 0 0 0 10 0 0 0 0 10 0 0 0	tète torse abdomen bras jambes Non-localisé 0 3 2 2 0 +2 0 4 4 3 1 3 0 7 5 5 5 0 8 7 5 5 5 0 13(9) 10(8) 10(6) 8(4) 10(8) 0 16(12) 12(10) 10(8) 12(10) 12(10) 0 19(12) 19(12) 15(10) 15(10) 15(10) 0 25(20) 20(18) 0 0 8 20 de protection , par zone protéger +1 non-localisé, +5 si tracion soit même, jet d'artisanat Vorozion difficile. (2 0 11 10 8 3 (mi-cuisses) 6 0 10 8 8 8 2 5 5 (1bras) 25 2 3 4 0 0 0 +2 10 0 0		

 $^{^{*}}$ le + avant le nom de l'armure indique qu'elle peut s'ajouter a une autre. Les prix sont donnés pour un étranger, sans marchandage.

Malus dû au protection :

Armures	Esquive		Cours e	Discrétio	Nage	Repérag	Notes
*formerings		е		n	E 0/	е	<u> </u>
*fourrures	-	_		-	-5%	-	
*Cuir de corps (ce porte sous l I es vêtements)	-10%	-	-5%	-	-10%	-	
Cuir	-	-	-	-	-10%	-	
Cuir clouté	-	-	-	-	-15%	-	
Cuir + Plaques	-5%	-5%	-10%	-10%	-20%		
Demi Plaques	-10%	-25%	-15%	-20%	-50%		
Mailles + plaques	-10%	-10%	-10%	-50%	-75%		
Plaques complète	-25%	-50%	-30%	-30%	- 100%		
Cuirasse	-15%	-15%	-20%	-20%	-50%		
Armure en écailles	- 5 % partout par morceau. (sauf repérage et discrétion)						
Cotte de Mailles	-	-	-	50%	-15%		
Tunique de Mailles	-	-	-10%	60%	-30%		

Armure de gladiateur	+15% parade	-	-5%	-30%	-20%	-5%	
Capuchon de Cuir	-	-	-	-	-	-10%	
Casque en Os	-	-	-	-10%	-	-20%	
Casque	-	-	-	-	-	-15%	
Heaume	-	-	-	-10%	-10%	-25%	

^{*}Le cuir de corps et la fourrure sont les seul protection a apporter un bonus contre le froid.